

BAB III

METODLOGI PENELITIAN

A. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui salah satu diantara dua gaya mengajar yaitu inklusi dan komado, mana yang lebih berpengaruh terhadap keterampilan *servis slice* tenis lapangan. Dengan demikian hal ini dapat dijadikan pegangan bagi dosen, pelatih dan pembina olahraga tenis lapangan guna pelaksanaan pembelajaran atau pelatihan agar dapat dilakukan lebih efisien dan efektif.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh keterampilan *servis slice* tenis lapangan pada mahasiswa STKIP-PGRI Pontianak antara gaya mengajar inklusi dan komado secara keseluruhan?
2. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara gaya mengajar dan *motor educability* terhadap keterampilan *servis slice* tenis lapangan pada mahasiswa STKIP-PGRI Pontianak?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh keterampilan *servis slice* tenis lapangan mahasiswa STKIP-PGRI Pontianak antara gaya mengajar inklusi dengan gaya mengajar komando bagi yang mempunyai *motor educability* tinggi?

4. Apakah terdapat perbedaan pengaruh keterampilan *servis slice* tenis lapangan pada mahasiswa STKIP-PGRI Pontianak antara gaya mengajar inklusi dengan gaya mengajar komando bagi yang mempunyai *motor educability* rendah?

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian
2. Tempat penelitian dilaksanakan di STKIP-PGRI Pontianak.
3. Waktu Penelitian:

Waktu penelitian dilaksanakan setelah keluar surat ijin penelitian. Waktu pelaksanaan penelitian melalui tahapan: (1) Uji coba Instrumen tanggal 11 sampai tanggal 12 April 2014, (2) Penelitian atau *treatment* dilaksanakan mulai tanggal 2 Mei 2013 sampai dengan tanggal 9 Juni 2014 (3) kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data keterampilan *servisslice* tenis lapangan sebagai tes akhir. (4) analisis data, dan (5) penulisan naskah tesis.

C. Metode Penelitian

Metode yang bahkan digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen lapangan. Winarno menyatakan metode eksperimen lapangan adalah metode yang hendak menemukan faktor-faktor akibat, mengontrol

peristiwa-peristiwa dalam interaksi variable-variabel serta meramalkan hasil-hasilnya pada tingkat ketelitian tertentu.¹

Ray dan Rvizza menyatakan untuk kegiatan penelitian yang menggunakan metode eksperimen lapangan, disainnya dapat terdiri dari beberapa macam, tergantung pada berapa banyak variabel yang akan diteliti serta jumlah sel.² Kerlinger menyatakan bahwa disain penelitian harus disusun dan dilaksanakan dengan penuh perhitungan agar dapat menghasilkan petunjuk empirik yang kuat relevansinya dengan hipotesis. Sesuai dengan permasalahan, maka desain penelitian adalah treatment by level 2×2 ³.

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian terdiri dari; variabel bebas, variabel atribut, dan variabel terikat yang diuraikan berikut ini.

Penentuan disain penelitian merujuk pada Siswojo.

- a. Sebagai variabel terikat adalah keterampilan servis tenis lapangan.

¹Winarno S., *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar, Metodik dan Teknik* (Bandung: Tarsito, 1989), h.149

² William J. Ray dan Richard Ravizza, *Method Toward a Science of Behavior and Experience Third Edition* (California: Wadsworth Publishing Company Belmont, 1988), hh. 159-160

³ Fred N. Kerlinger, *Azas-Azas Penelitian Behavioral*:Terjemahan Landung R. Simatupang (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1995), hh. 484-485.

b. Sebagai variabel bebas adalah gaya mengajar inklusi dan gaya mengajar komando.⁴

a. Sebagai bebas atributnya adalah *motor educability* yang terbagi atas dua yaitu (1) *motor educability* tinggi, dan (2) *motor educability* rendah.

Table 3.1 Racangan Treatment by level 2 x 2

Gaya Mengajar (A) Motor Educability (B)	Inklusi (A ₁)	Komando (A ₂)
Motor Educability Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Motor Educability Rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂
Total	A ₁	A ₂

A₁B₁ : Kelompok peserta didik yang mempunyai motor educability tinggi yang diberikan pembelajaran dengan gaya mengajar Inklusi

A₂B₁ : Kelompok peserta didik yang mempunyai motor educability tinggi yang diberikan pembelajaran dengan gaya mengajar Komando.

A₁B₂ : Kelompok peserta didik yang mempunyai motor educability rendah yang diberikan pembelajaran dengan gaya mengajar Inklusi.

A₂B₂ : Kelompok peserta didik yang mempunyai motor educability rendah yang diberikan pembelajaran dengan gaya mengajar Komando.

A₁ : Gaya mengajar Inklusi

A₂ : Gaya mengajar Komando

⁴ Siswojo Hardjodipuro, *Metode Penelitian Sosial II*(Jakarta: Depdikbud Ditjen Dikti P2PLTK, 1987), h.103.

Untuk memperoleh keterampilan servis tenis lapangan yang benar-benar disebabkan oleh adanya perlakuan, dilakukan pengontrolan.

1. Validitas Internal

Teknik pengontrolan terhadap validitas internal yaitu dengan cara mengendalikan variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi hasil perlakuan. Variabel-variabel luar yang dimaksud adalah :

a. Pengaruh Sejarah

Pengaruh sejarah dikontrol dengan cara mencegah kejadian-kejadian khusus yang dapat mempengaruhi subjek dan pelaksanaan perlakuan, seperti kebiasaan sehari-hari. Untuk mengatasi hal ini, diusahakan agar pelaksanaan penelitian dilakukan dalam waktu yang tidak terlalu lama.

b. Pengaruh Kematangan

Faktor kematangan sebenarnya sulit diatasi, karena hal ini berlangsung secara alamiah. Oleh karena itu salah satu cara yang dapat dilakukan adalah hanya dengan mengusahakan agar pemberian perlakuan tidak terlalu lama.

c. Pengaruh Kehilangan Peserta Eksperimen

Faktor ini dapat dikontrol dengan cara memperketat pengisian daftar hadir serta memberikan motivasi yang terus menerus.

d. Pengaruh Instrumen Pengukuran

Untuk mengontrol instrumen pengukuran dapat dilakukan dengan cara tidak mengubah penggunaan alat ukur yang dipakai.

e. Kontaminasi Antar Kelompok Eksperimen

Mengontrol kontaminasi antar kelompok eksperimen dilakukan dengan cara mengusahakan dan memberitahukan masing-masing kelompok agar tidak berlatih di luar perlakuan penelitian.

2. Validitas Eksternal

Untuk memperoleh keterampilan servis tenis lapangan yang benar-benar representatif dan dapat digeneralisasikan, maka salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan mengadakan pengontrolan terhadap validitas eksternal. Secara teknis, validitas eksternal terdiri dari dua macam, yaitu :

a. Validitas Populasi

Validitas populasi dapat dikontrol dengan cara : (1) menetapkan subjek sesuai dengan karakteristik populasi seperti pengambilan subjek yang hanya dikhususkan kepada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Gerak dasar tenis lapangan, (2) teknik pengambilan subjek secara acak, dengan tujuan agar karakteristik subjek dapat mewakili populasi.

b. Validitas Ekologi

Pengontrolan validitas ekologi dilakukan dengan tujuan agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan kepada kondisi dan lingkungan lain, guna menghindari adanya pengaruh reaktif dari penelitian, seperti persiapan, perlakuan, pelaksanaan perlakuan dan variabel terikat. Validitas ekologi

dikontrol dengan cara : (1) tidak memberitahu peserta didik bahwa mereka sedang menjadi objek penelitian, (2) tidak merubah suasana peserta didik yang terdahulu serta memberi perlakuan yang sama terhadap masing-masing peserta didik, (3) Dosen/dosen yang menjalankan perlakuan adalah dosen tenis lapangan dan dibantu oleh asisten dosen sebanyak dua orang yang sebelumnya telah ditatar mengenai keseragaman pemberian teknik *servis slice* tenis lapangan serta keseragaman cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang mungkin dibuat oleh peserta didik (objek penelitian).

D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi target yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah peserta didik mata kuliah tenis lapangan. Sedangkan populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah peserta didik mata kuliah gerak dasar tenis lapangan yang terdaftar pada semester genap di STKIP-PGRI Pontianak. Adapun untuk sampel penelitian yaitu seluruh populasi terjangkau dijadikan sampel penelitian (*total sampling*).

a. Teknik Pengambilan Sampel

Allen menyatakan jika desain yang diterapkan dalam penelitian adalah disain faktorial, maka teknik penentuan subjek yaitu dengan teknik keseluruhan. Dari 180 orang populasi terjangkau, Selanjutnya dari 180 orang berada dalam populasi, kembali diacak untuk menentukan 90 siswa yang

diajar dengan gaya mengajar inklusi (A_1), dan 90 siswa untuk gaya mengajar komando (A_2).

Untuk menentukan kategori tinggi dan rendahnya *motor educability* pada masing-masing kelompok, dilakukan tes kepada anggota kelompok. Hasil tes dari masing-masing anggota kelompok disusun menurut skor nilai yang diperoleh yaitu mulai dari skor tertinggi sampai skor yang paling rendah. Verducci menyatakan bahwa untuk menentukan kategori tinggi rendahnya suatu skor, dapat dilakukan dengan cara membagi anggota subjek dengan teknik persentase. Teknik persentase yang dimaksud yaitu 27% untuk batas atas yang mewakili nilai tertinggi dan 27% untuk batas bawah yang mewakili nilai terendah dari masing-masing kelompok.

Dengan demikian jumlah sampel masing-masing kelompok sebanyak 27% dari 90 =24,3 atau 24 sampel, yang terdiri dari 12 orang dari skor terendah dan 12 orang dari skor tertinggi. Sedangkan anggota sampel yang skornya berada diantara kedua kategori tersebut tidak dilibatkan dalam penelitian, sehingga secara keseluruhan jumlah sampel yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 48 orang, yang tergabung dalam empat kelompok perlakuan.⁵

⁵Frank M. Verducci, *Measurement Concepts in Physical Education*(St.Louis Missouri: Mosby Company, 1980), hh. 176-177

Keempat kelompok perlakuan yang dimaksud yaitu : dua dari kelompok gaya Komando dengan *motor educability* tinggi dan rendah dan dua dari kelompok gaya Inklusi mengajar dengan *motor educability* tinggi dan rendah.⁶

Tabel 3.2. Pengelompokan Subjek Penelitian

Gaya Mengajar(A) Motor Educability (B)	Inklusi (A ₁)	Komando (A ₂)
Motor Educability Tinggi (B ₁)	12	12
Motor Educability Rendah (B ₂)	12	12

E. Instrumen Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian langkah pertama yang perlu dilakukan adalah mempersiapkan dan menetapkan instrumen. Sesuai dengan variabel yang dilibatkan dalam penelitian, maka instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri dari dua jenis tes, yaitu : (1) tes *Motor Educability*. (2). Tes keterampilan *Servis Slice* tenis lapangan.

⁶Allen L. Edwards, *Experimental Design in Physical Research*. Fifth Edition (New York: Harper & Row, Inc, 1985), h. 15.

1. *Motor Educability*

a. Defenisi Konseptual

Motor Educability adalah kemampuan gerak yang potensial yang menunjukkan kapasitas seseorang yang sanggup pelajari gerakan baru dalam waktu yang singkat.

b. Defenisi Operasional

Kualitas *Motor Educability* akan memberikan gambaran mengenai kemampuan seseorang dalam mempelajari gerakan baru dengan mudah, serta anak menunjukkan kemudahan ketika dia mempelajari suatu gerakan baru, maka hal tersebut menunjukkan semakin tingginya derajat *motor educability* yang dimiliki oleh seorang anak.

Sehingga *motor educability* memiliki peranan yang sangat penting di dalam pembelajaran gerak terutama ketika anak diperkenalkan pada ketrampilan yang belum dikenal atau masih baru, sehingga *motor educability* sebagai salah satu faktor yang mendukung keberhasilan anak dalam proses pembelajaran gerak yang turut dipertimbangkan dalam penelitian ini.

Untuk menguasai suatu ketrampilan gerak, setiap individu memiliki perbedaan sesuai dengan potensi yang dimilikinya, potensi dinamakan kemampuan gerak erat hubungannya dengan kemampuan belajar gerak (*motor educability*). Seseorang yang memilki tingkat *motor educability* tinggi akan lebih cepat menguasai kemampuan gerak, dan selanjutnya mudah

menguasai keterampilan gerak. Instrument tes *motor educability* yang digunakan dalam penelitian ini yang disusun Mc. Cloy. Bentuk gerakannya tes general *motor educability* tersebut secara keseluruhan adalah sebagai berikut :

1. *One foot- touch head*
2. *Side leaning test*
3. *Gravepine*
4. *One knee balance*
5. *Stock stand*
6. *Double heel click*
7. *Cross leg squat*
8. *Full left turn*
9. *One knee-head-to-the floor*
10. *Hop back wand*
11. *Forward hand kick*
12. *Full squat-arm circle*
13. *Half turn jump*
14. *Three dips*
15. *Side kick*
16. *Kneel, jump to feet*
17. *Russain dance*

18. *Full fight turn*

19. *The top*

20. *Single squat balance*

21. *Jump foot*

c. Kisi-kisi Instrument *Motor Educability* dengan *IOWA BRANCE-TES*

1) Berdiri satu kaki kepala menyentuh lantai / *One foot touch head*

Berdiri pada kaki kiri tubuh kedepan, tempatkan kedua tangan di lantai. Angkat kaki kanan dan luruskan ke belakang. Sentuhkan kepala pada lantai dan kembali sikap tegak, dan jaga keseimbangan

Gagal :

- a) Kepala tidak menyentuh lantai
- b) Hilang keseimbangan
- c) Jika kaki kanan menyentuh lantai dan melangkah

2) Lompat ke atas, sentuhkan tangan pada kedua kaki / *forward hank*

kick. Lompat ke atas, ayunkan kedua kaki ke depan, bungkukkan tubuh ke depan sentuhkan kedua tangan pada kedua ibu jari kaki pada waktu diudara. Usahakan lutut betul-betul lurus.

Gagal :

- a) Kedua tangan tidak menyentuh kedua ibu jari kaki
- b) Lutut bengkok lebih dari 45 derajat

3) Melompat dan sikap berlutut / *knee jump to feet*

Sikap berlutut, punggung kaki di lantai ayunkan tangan dan lompat sampai sikap tegak, jangan bertumpu / bertolak dengan jari-jari kaki atau hilang keseimbangan.

Gagal :

- a) Menggerutkan jari-jari kaki dan menggerakkan ke belakang badannya
- b) Tidak melompat dan tenang setelah berdiri

4) Sikap tegak burung bangau 10 detik / *stork stand*

Berdiri pada kaki kiri, tempatkan kaki kanan pada sebelah kanan pada sebelah medial lutut kiri, kedua tangan dipinggang, pejamkan mata dan tahan sikap ini selama 10 detik, jangan pindahkan kaki.

Gagal :

- a) Telapak tangan tidak lepas dari pinggang
- b) Mata terbuka atau tangan lepas dari pinggang
- c) Hilang keseimbangan

5) Keseimbangan jongkok tunggal / *single squat balance*

Jongkok pada sebelah kaki. Kedua tangan dipinggang, kaki di angkat ke depan, ambil sikap ini selama 5 hitungan.

Gagal :

- a) Tangan lepas dari pinggang
- b) Kaki yang terangkat menyentuh lantai
- c) Hilang keseimbangan selama 5 hitungan

6) Tes *grapevine*

Berdiri kedua kaki rapat/kedua tumit rapat, tubuh ke depan, kedua tangan turunkan diantara lutut/kaki lewat belakang angkle, dan jari-jari tangan saling berkaitan di depan angkle. Kerjakan sikap ini selama 5 hitungan/detik.

Gagal :

- a) Jari-jari saling berkaitan
- b) Hilang keseimbangan
- c) Sikap tersebut tidak dilakukan selama 5 detik

7) *Push-up* 3 kali

Ambil sikap push-up, bengkokkan kedua lengan dan sentuhkan dada pada lantai, tolak tubuh ke atas sampai lengan lurus. Bengkokkan kembali kedua lengan dan dada menyentuh lantai dengan perut atau kaki.

8) Kaki bersentuhan ke samping kiri, lompat keatas dengan kaki kanan sentuhkan kedua kaki bersama di udara dan mendarat dengan kaki kangkang. Kaki bersentuhan harus satu garis dan sebelah kiri dari pundak kiri.

Gagal :

- a) Kaki tidak cukup diayun ke samping
- b) Tidak meluruskan kaki bersama-sama di udara
- c) Mendarat kaki tidak kangkang

9) Tari Rusia (*Rusian dance*)

Jongkok, angkat salah satu kaki ke depan. Lakukan suatu tarian Rusia dengan meluruskan kaki secara berganti-ganti dalam sikap jongkok. Lakukan hip 4 kali, masing-masing 2 kali. Telapak kaki bagian depan boleh menyentuh lantai. Tumit kaki belakang harus menyentuh hip pada sisi tersebut.

Gagal :

- a) Hilang keseimbangan
- b) Tidak melakukan hip tersebut 2 kali setiap kaki

10) Melompat kaki yang dipegang (*jump foot*)

Berdiri pada salah satu kaki. Pegang ibu jari kaki lain dengan tangan berlainan di depan tubuh. Lompat keatas, dan lompatkanlah kaki bebas melalui kaki yang dipegang tangan dengan tidak melepaskannya.

Gagal :

- a) Melepaskan ibu jari yang dipegang
- b) Tidak melompat lewat kaki yang dipegang

Cara Penilaian

- 1) Bila tes berhasil dilakukan dengan baik dalam 1 kali percobaan pertama, mendapatkan nilai 2,0

- 2) Bila gagal dalam percobaan pertama, tetapi berhasil pada percobaan kedua, mendapat nilai 1,0
- 3) Bila gagal kedua-duanya mendapat nilai 0 (nol)
- 4) Nilai maksimal adalah 20 untuk 10 butir tes.

2. Keterampilan *Servis Slice* Tennis Lapangan

a. Definisi Konseptual

Servis Slice merupakan salah satu teknik servis di yang ada di tenis lapangan.

b. Definisi Operasional

Ketrampilan *sevis slice* tenis lapangan adalah skor yang diperoleh peserta didik dari hasil pengukuran berupa tes keterampilan servis slice tenis lapangan yang terdiri dari: 1). Sikap Kaki. 2). Sikap Perkenaan. 3). Sikap Akhir. Skor diukur dengan menggunakan instrumen tes unjuk kerja peserta didik yang harus dilakukan oleh peserta didik. Tes disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen yang mengacu pada kajian teori.


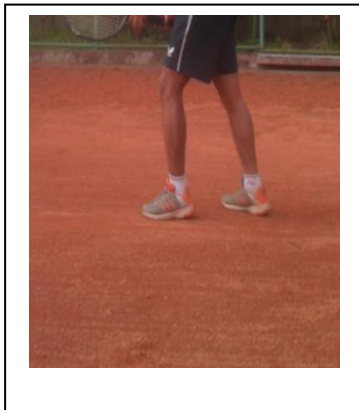
c. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Table 3.3 Tabel Indikator Penilaian

NO BUTIR	INDIKATOR	UNSUR GERAK YANG DINILAI	PENILAIAN		
			3	2	1
1	Sikap Awal	a. Sikap kaki	3	2	1
		b. Sikap badan	3	2	1
		c. Sikap tangan	3	2	1

		d. Pandangan	3	2	1
2	Saat akan memukul	a. Sikap kaki	3	2	1
		b. Sikap Badan	3	2	1
		c. Sikap tangan	3	2	1
		d. Pandangan	3	2	1
			3	2	1
3	Sikap memukul	a. Sikap kaki	3	2	1
		b. Sikap tangan	3	2	1
		c. Sikap badan	3	2	1
		d. Pandangan			
4	Sikapa akhir	a. Sikap awal	3	2	1
		b. Saat akan memukul	3	2	1
		c. Saat memukul	3	2	1
		d. Sikap akhir	3	2	1


Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Tes Keterampilan *Servis Slice* Tennis Lapangan

No.	Indikator	Nilai	Gambar
1	Sikap Awal a.Sikap Kaki: kedua kaki dibuka sejajar bahu dan kaki kiri sedikit ditekuk	3	
	Kedua Kaki dibuka selebar bahu dan kedua kaki sedikit di tekuk	2	
	Kedua Kaki dibuka selebar bahu, kaki kiri ditekuk dan jari-jari kaki agak serong	1	

	<p>b.Sikap Badan</p> <p>Sikap badan berdiri sedikit membungkuk dengan posisi menghadap menyamping</p>	3	
	<p>Sikap badan berdiri tegak dengan posisi menghadap menyamping</p>	2	
	<p>Sikap badan berdiri sedikit membungkuk dengan posisi menyamping dan bahu agak menghadap ke depan.</p>	1	

	<p>c.Sikap Tangan</p> <p>tangan kiri lurus dan dan tangan kanan sedikit ditekuk memegang raket dengan pegangan continental</p>	3	
	<p>Tangan kanan lurus dan tangan kiri agak ditekuk dan pegangan raket continental</p>	2	
	<p>Kedua tangan ditekuk dengan pegangan continental</p>	1	

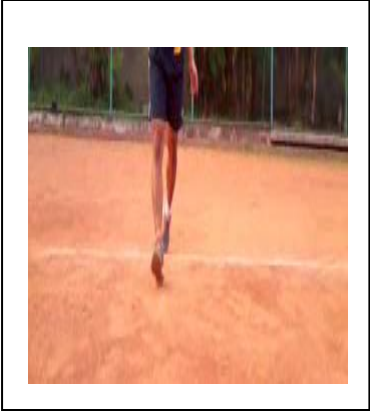
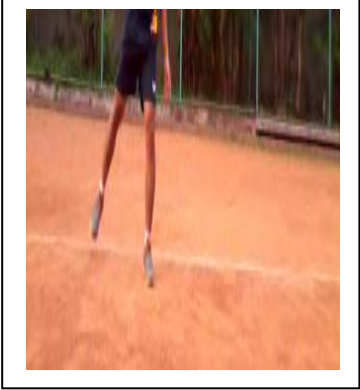

	<p>d.Pandangan:</p> <p>Posisi kepala menghadap ke depan dengan pandangan juga lurus menghadap ke depan (sasaran).</p>	3	
	<p>Posisi kepala menghadap ke depan dengan pandangan juga sedikit menunduk menghadap ke depan (sasaran).</p>	2	
	<p>Posisi kepala menghadap sedikit ke samping pandangan juga sedikit menunduk tidak menghadap ke depan (sasaran).</p>	1	



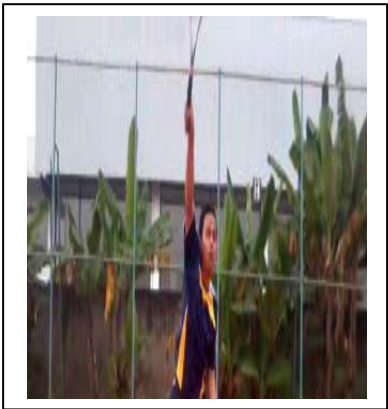
3.	Saat Akan Memukul b. Sikap Kaki Kedua kaki ditekuk dan sejajar dengan bahu dan kedua ujung kaki agak di jinjit	3	
	Kaki kiri ditekuk dan kaki kanan lurus sejajar dengan bahu serta ujung kaki kiri sedikit di jinjit	2	
	Kedua kaki lurus dan tidak dijinjit serta kaki dibuka selebar bahu	1	


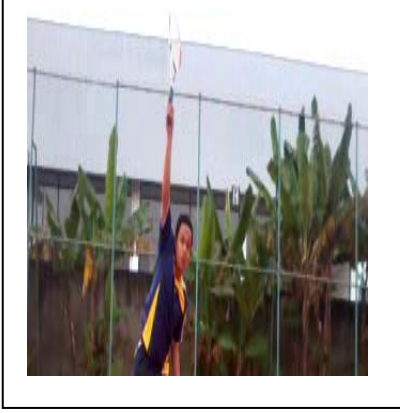
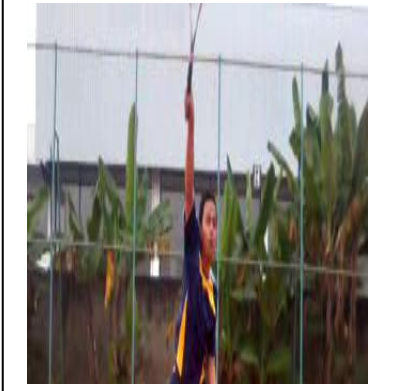
	<p>c. Sikap Badan</p> <p>Posisi badan menghadap kesampingagak condong kebelakang serta posisi kepala menghadap keatas</p>	3	
	<p>Posisi badan sedikit menghadap kearah depansertategap, dan posisi kepala tetap tegak.</p>	2	
	<p>Posisi badan menghadap kearah depan dan kepala juga menghadap kedepan.</p>	1	




	<p>c.Sikap Tangan</p> <p>tangan kiri diangkat lurus keatas saat melambung bola dan tangan kanan berada dibelakang kepala serta ditekuk 90^0.</p>	3	
	<p>Tangan kiri agak ditekuk setelah melambungkan bola serta tangan kanan ditekuk 90^0 sejajar dengan kepala.</p>	2	
	<p>Tangan kiri lurus kedepan serta tangan kanan ditekuk 90^0 sejajar dengan kepala</p>	1	

	<p>d.Pandangan:</p> <p>Posisi kepala menghadap ke atas dengan pandangan juga lurus menghadap ke atas(bola).</p>	3	
	<p>Posisi kepala menghadap ke depan dan pandangan menghadap keatas (bola).</p>	2	
	<p>Posisi kepala menghadap sedikit ke samping pandangan juga sedikit tidak menghadap ke atas (bola).</p>	1	

4.	Saat Memukul (Perkenaan): a.Sikap Kaki: kaki kiri kedepan dan kaki kanan dibelakang serta sedikit melompat	3	
	Kedua kaki sejajar serta kaki kanan sedikit diangkat serta kaki kiri sedikit dijinjit	2	
	Kedua kaki sejajar serta kaki kanan sedikit diangkat serta kaki kiri sedikit sedikit ditekuk	1	

	b.Sikap Badan Posisi badan menghadap kedepan , dan posisi kepala tetap tegak.	3	
	Posisi badan menghadap kedepan dan sedikit serong kekiri	2	
	Posisi badan menghadap kedepan dan sedikit membungkuk	1	

	<p>c.Sikap Tangan</p> <p>Tangan kanan memukul bola dan tangan kiri diturunkan lurus kebawah</p>	3	
	<p>Tangan kanan memukul bola dan tangan kiri sedikit di tekuk kebawah</p>	2	
	<p>Tangan kanan memukul bola dan tangan kiri ditekuk ke bawah dan sedikit belakang</p>	1	

	<p>d.Pandangan:</p> <p>Posisi kepala menghadap ke atas dengan pandangan juga lurus menghadap ke atas (bola).</p>	3	
	<p>Posisi kepala sedikit miring dan pandangan menghadap atas (bola).</p>	2	
	<p>Posisi kepala kedepan tanpa melihat ke atas (bola).</p>	1	

6.	<p>Sikap Akhir</p> <p>a.Sikap Kaki:</p> <p>Kedua Kaki dibuka selebar bahu, kaki kanan di depan dengan jari-jari menghadap ke depan, sedangkan kaki kiri jari-jari menghadap serong.</p>	3	
	<p>Kedua Kaki dibuka selebar bahu sedikit tertekuk, kaki kanan di depan dengan jari-jari menghadap serong, sedangkan kaki kiri jari-jari menghadap serong.</p>	2	
	<p>Kedua Kaki dibuka selebar bahu tertekuk, kaki kanan di depan dengan jari-jari menghadap serong, sedangkan kaki kiri jari-jari menghadap ke samping.</p>	1	

	<p>b.Sikap Badan</p> <p>Sikap badan berdiri tegak dengan posisi kedua bahu juga menghadap serong sedikit.</p>	3	
	<p>Sikap badan berdiri sedikit membungkuk dengan posisi kedua bahu juga menghadap serong.</p>	2	
	<p>Sikap badan berdiri sedikit membungkuk dengan posisi kedua bahu sedikit menghadap ke samping.</p>	1	

	<p>c.Sikap Tangan</p> <p>Tangan kanan kanan ditekuk dan agak menyilang ke pahah kiri serta tangan kiri berada lurus kebawah</p>	3	
	<p>Tangan kanan lurus kebawah dan sedikit kedepan serta tangan kiri lurus kebawah sedikit kebelakang</p>	2	
	<p>Tangan kanan lurus kebawah dan kesamping badan serta tangan kiri lurus kebawah dan sedikit kedepan</p>	1	

	<p>d.Pandangan:</p> <p>Setelah melakukan servis lice, posisi kepala menghadap ke depan dengan pandangan juga lurus menghadap ke depan (sasaran).</p>	3	
	<p>Setelah melakukan servis slice, posisi kepala menghadap ke depan dengan pandangan juga sedikit menunduk menghadap ke depan (sasaran).</p>	2	
	<p>Setelah melakukan servis slice, pandangan juga sedikit menunduk tidak menghadap ke depan (sasaran).</p>	1	

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisa data yang terkumpul, digunakan teknik analisis varians (ANOVA) dua arah pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.⁷ Persyaratan yang diperlukan dalam analisis varians adalah uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas menggunakan uji Lillefors.⁸ Sedangkan untuk uji homogenitas menggunakan uji Bartlet.⁹ Dan apabila terdapat interaksi akan dilanjutkan dengan uji Tukey.¹⁰

G. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Pertama H_0 : $\mu_{A1} \leq \mu_{A2}$
 H_1 : $\mu_{A1} > \mu_{A2}$
- Kedua H_0 : Interaksi $A \times B = 0$
 H_1 : Interaksi $A \times B \neq 0$
- Ketiga H_0 : $\mu_{A1B1} \leq \mu_{A2B1}$
 H_1 : $\mu_{A1B1} > \mu_{A2B1}$
- Keempat H_0 : $\mu_{A1B2} \leq \mu_{A2B2}$
 H_1 : $\mu_{A1B2} < \mu_{A2B2}$

Keterangan :

- H_0 = Hipotesis nol.
 H_1 = Hipotesis Alternatif.
 μ_{A1} = Rata-rata hasil keterampilan servis slice tenis lapangan dengan perlakuan gaya mengajar Inklusi.

⁷Sudjana, *Desain dan Analisis Eksperimen, Edisi III* (Bandung: Tarsito, 1989), hh. 189-190.

⁸Sudjana, *Metode Statistika* (Bandung: Tarsito, 1989), hh. 466-468.

⁹ Ibid., hh.261-264

¹⁰Sgene V. Glass., Kenneth D. Hopkins, *Statistical Methods in Education and Psychology* (New Jersey: Prestice-Hall, Inc., Englewood Cliff, 1989), hh. 371-374

- μ_{A2} = Rata-rata hasil keterampilan servis slice tenis lapangan dengan perlakuan gaya mengajar komando.
 μ_{A1B1} = Rata-rata hasil hasil keterampilan servis slice tenis lapangan dengan perlakuan gaya mengajar inklusi, yang mempunyai *motor educability* tinggi
 μ_{A2B1} = Rata-rata hasil hasil keterampilan servis slice tenis lapangan dengan perlakuan gaya mengajar komando, yang mempunyai *motor educability* tinggi
 μ_{A1B2} = Rata-rata hasil hasil keterampilan servis slice tenis lapangan dengan perlakuan gaya mengajar inklusi, yang mempunyai *motor educability* rendah.
 μ_{A2B2} = Rata-rata hasil hasil keterampilan servis slice tenis lapangan dengan perlakuan gaya mengajar inklusi, yang mempunyai *motor educability* rendah.
A = gaya mengajar
B = *motor educability*